



Lapbook
costruisci e impara



Giuditta Gottardi e Ginevra G. Gottardi

IL LAPBOOK ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

**Modelli e materiali
per apprendere insieme con creatività**

i MATERIALI

Erickson

Lil lapbook è uno strumento didattico coinvolgente ed efficace che, sotto forma di mappa concettuale tridimensionale da costruire, raccoglie in maniera creativa le informazioni su un argomento. Grazie alla sua componente esperienziale e interattiva, si presta ad essere utilizzato anche alla scuola dell'infanzia per potenziare le competenze e i prerequisiti fondamentali in vista del passaggio alla primaria.

A tale scopo, il volume presenta tre Unità di Apprendimento corredate di lapbook, da proporre in sezioni con bambini di età eterogenea: a partire da una fiaba scelta, ogni Unità sviluppa un percorso trasversale tra i diversi campi di esperienza (*il sé e l'altro; il corpo e il movimento; immagini, suoni e colori; i discorsi e le parole; la conoscenza del mondo*) e, per ciascuno, descrive le attività da svolgere, le competenze chiave e i processi cognitivi coinvolti. Inoltre, vengono fornite le istruzioni e i materiali fotocopiables per realizzare con i bambini il lapbook in cui sintetizzare gli argomenti affrontati. Le Unità di Apprendimento si sviluppano a partire dalle seguenti fiabe:

- UdA 1: Riccioli d'oro e i tre orsi
- UdA 2: La gallinella rossa
- UdA 3: La rapa gigante.

Il libro offre ai docenti anche le schede di progettazione per creare in autonomia, sulla base degli interessi della sezione e/o dei campi di esperienza che si intendono sviluppare, altre UdA corredate di lapbook. Inoltre, in Appendice si trovano alcuni esempi d'uso delle principali tipologie di template, da fotocopiare e costruire.



Giuditta Gottardi e Ginevra G. Gottardi

IL MIO PRIMO LAPBOOK

Modelli e materiali da costruire per imparare a studiare meglio



ISBN 978-88-590-2131-5



€ 19,00

INDICE

9	Introduzione
11	CAP. 1 Il lapbook: cos'è e perché utilizzarlo alla scuola dell'infanzia
39	CAP. 2 Panoramica del curriculum per competenze, campi di esperienza e Unità di Apprendimento
51	CAP. 3 Come progettare un'Unità di Apprendimento corredata di lapbook
63	Schede di progettazione
75	MATERIALI OPERATIVI: UNITÀ DI APPRENDIMENTO CON LAPBOOK STRUTTURATO
77	UdA 1: Riccioli d'oro è stata qui!
101	UdA 2: Facciamo il pane!
125	UdA 3: Tutti per uno...
153	APPENDICE: ESEMPI SVOLTI
185	Bibliografia

Introduzione

La prima cosa che vogliamo dire riguardo ai lapbook è cosa *non* sono: i lapbook *non* sono un lavoretto!

Il modo in cui chiamiamo un oggetto è molto importante, in quanto riflette la considerazione che abbiamo dell'oggetto stesso e il valore che gli diamo. Il lapbook è il risultato di un percorso, a volte della durata di più settimane, che raccoglie in maniera sintetica, ordinata e creativa quanto si è appreso nell'attività in aula: definirlo un lavoretto, sviscerere l'impegno profuso dal bambino nella sua realizzazione.

Il nostro primo incontro con i lapbook è stato con quelli costruiti nel contesto dell'homeschooling, dove questi strumenti vengono usati in maniera creativa, anche se poco strutturata: i bambini sono invitati a realizzare i template e a decorare il lapbook secondo il loro gusto personale e non secondo regole logiche, spaziali e temporali.

L'idea di un ipertesto cartaceo ci ha colpite subito e abbiamo deciso di introdurre questo strumento in classe, adattandolo al contesto scolastico italiano. Nel tempo, abbiamo sperimentato diverse tipologie di template e cartellette e abbiamo adottato modalità differenti di utilizzo (lapbook strutturati, lapbook a gruppi e lapbook individuali), fino a sviluppare una vera e propria «didattica dello strumento lapbook».

Negli anni intercorsi tra la pubblicazione del manuale *Il mio primo lapbook* (2016) a oggi, abbiamo incontrato centinaia di docenti che ci hanno riportato le loro esperienze positive con questo strumento. Tra questi, c'erano molti insegnanti di scuola dell'infanzia, con i quali ci siamo confrontate sulla fattibilità di portare il lapbook anche in questo contesto.

Nel porre quindi le basi per una didattica dello strumento lapbook alla scuola dell'infanzia, abbiamo ritenuto fondamentale non solo proporre lapbook strutturati, ma procedere nell'ottica di progettare Unità di Apprendimento corredate di lapbook, i quali, in questo modo, diventano espressione creativa dei processi cognitivi implicati durante le attività proposte in aula.

Forti della convinzione che le competenze possono essere il più grande regalo in termini di libertà didattica, abbiamo deciso di condividere in questo libro il processo di pensiero e gli strumenti che utilizziamo quando progettiamo un lapbook.

Struttura dell'opera

Il volume è strutturato in tre parti: nella prima parte (capitoli 1-3) si trovano informazioni di carattere generale su cos'è il lapbook, perché utilizzarlo alla

scuola dell'infanzia e alcuni esempi d'uso delle principali tipologie di template; viene tracciata una panoramica del curriculum per competenze, si approfondiscono i campi di esperienza e le metodologie didattiche più adatte da proporre in aula; infine, vengono fornite le istruzioni e i materiali (*Schede di progettazione*) per progettare Unità di Apprendimento corredate di lapbook, partendo dalle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione* (MIUR, 2012).

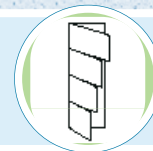
Nella seconda parte vengono presentate tre Unità di Apprendimento. Ogni UdA è supportata dalla costruzione di un lapbook: vengono quindi forniti i template da fotocopiare e ritagliare. In corrispondenza di ogni template, sulla pagina di sinistra, si trova una scheda dettagliata che descrive l'argomento, le competenze chiave e i campi di esperienza coinvolti, i processi cognitivi presi in considerazione, le attività da svolgere prima della realizzazione e la loro durata.

La terza parte, ovvero l'Appendice, raccoglie i materiali operativi da fotocopiare per realizzare gli esempi d'uso presentati nel capitolo 1.

Le schede fotocopiable riportano le istruzioni per costruire i template in forma iconica (si veda la legenda a p. 76), in modo che possano essere di facile interpretazione per i bambini.

Nota Bene

I lapbook proposti riportano alcune parole chiave il cui obiettivo non è quello di introdurre i bambini alla lettura. La presenza di queste parole è necessaria nel momento in cui si mostra il lavoro a un genitore che, leggendole, potrà dare eventuali input al bambino per raccontare le esperienze vissute in classe e le informazioni apprese durante il percorso.



OBIETTIVI

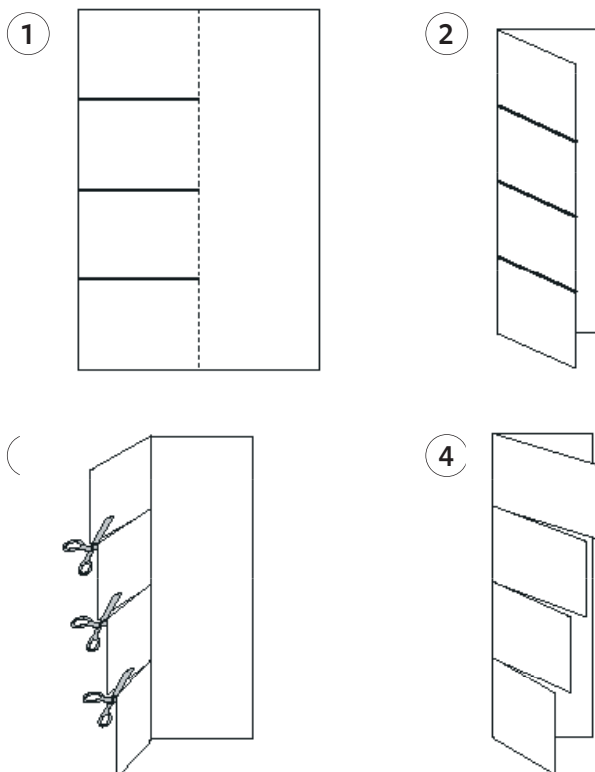
Porre domande e dare risposte.

DESCRIZIONE

Questo template si presta a essere utilizzato quando vogliamo porre delle domande verbali, la cui risposta si trova in forma di disegno o di parola chiave nelle linguette.

SPIEGAZIONE

1. Ritagliare il contorno.
2. Piegare lungo la linea tratteggiata.
3. Tagliare le linee spesse nere.
4. Piegare le linguette (aggiungere o togliere linguette a seconda del progetto sviluppato).



Esempio svolto: LE PARTI DEL CORPO

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

ARGOMENTO

Le parti del corpo

DESCRIZIONE

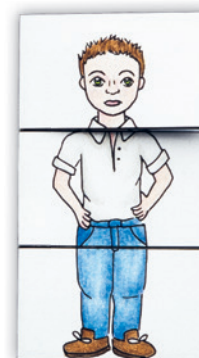
In questo esempio, il flip flap è utilizzato per rispondere alla domanda «Quali sono le parti del corpo?». Il bambino potrà rispondere osservando l'immagine raffigurata.

INDICAZIONI SPECIFICHE PER LA REALIZZAZIONE DELL'ESEMPIO

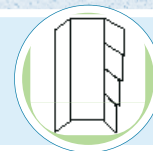
Dopo aver ritagliato il template, piegato la linea tratteggiata e realizzato le linguette, incollare il disegno del bambino svestito nel template, in modo che il disegno esterno e quello interno coincidano una volta alzate le linguette. Incollare le card con le parole sotto le linguette.

MATERIALI IN APPENDICE

pp. 155-156



FLIP FLAP CON COPERTINA



Tff
2

OBIETTIVI

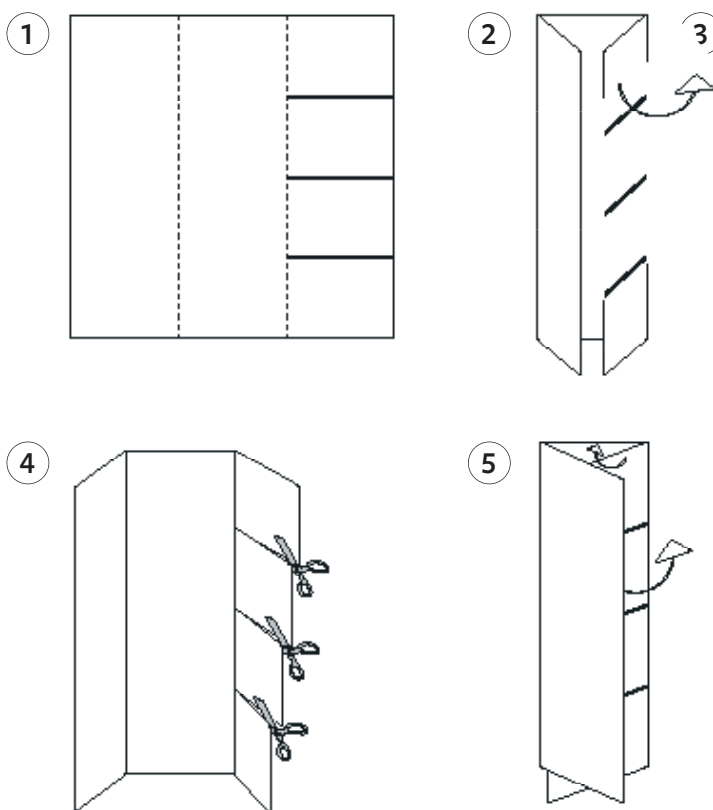
Sintetizzare argomenti complessi attraverso domande e risposte.

DESCRIZIONE

Questo template si presta a sintetizzare un argomento principale con uno o più sottoargomenti da approfondire; in base ai sottoargomenti si stabilirà anche il numero di linguette necessarie. Sulla copertina è possibile indicare l'argomento o scrivere una domanda alla quale il bambino troverà risposta nelle linguette.

SPIEGAZIONE

1. Ritagliare il contorno.
2. Piegare lungo le linee tratteggiate.
3. Aprire il template.
4. Tagliare le linee spesse nere della falda di destra in modo da creare delle linguette (aggiungere o togliere linguette a seconda del progetto sviluppato).
5. Piegare le linguette verso l'interno e sovrapporre a esse la falda di sinistra.



Esempio svolto: IL BOSCO

CAMPO DI ESPERIENZA

La conoscenza del mondo

ARGOMENTO

Il bosco

DESCRIZIONE

Il questo esempio, il flip flap con copertina è utilizzato per scoprire il bosco e gli animali che lo abitano. La doppia apertura (copertina e linguette) permette di approfondire su più livelli l'argomento.

INDICAZIONI SPECIFICHE PER LA REALIZZAZIONE DELL'ESEMPIO

Dopo aver ritagliato il template, piegato le linee tratteggiate e realizzato le linguette, ritagliare il disegno dell'albero. Incollare le tre card all'esterno delle linguette in modo da ricreare l'albero. Incollare l'etichetta con il titolo sulla copertina.

MATERIALI IN APPENDICE

p. 157



Come progettare un'Unità di Apprendimento corredata di lapbook

Nella seconda parte del libro sono presenti tre Unità di Apprendimento, ognuna corredata di un lapbook strutturato da costruire. Queste Unità di Apprendimento sono pensate per sezioni della scuola dell'infanzia con bambini di età eterogenea.

Ogni UdA è introdotta dalla *Scheda generale del progetto* che riporta, oltre al titolo scelto, gli obiettivi, gli argomenti selezionati, i campi di esperienza interessati e il monte ore necessario.

La maggior parte delle attività si sviluppa su due pagine: la pagina di sinistra riporta la competenza chiave europea e il campo di esperienza di riferimento, i processi cognitivi messi in atto, le indicazioni per svolgere l'attività, i traguardi di competenza, come da *Indicazioni nazionali* del 2012, e le istruzioni per realizzare il template collegato. Nella pagina di destra si trova l'allegato con il template e le istruzioni (in forma iconica) da fotocopiare e consegnare agli alunni. In alcuni casi, le parti dell'allegato possono essere suddivise su più pagine. La legenda completa delle istruzioni si trova sul retro della divisoria dei materiali operativi a p. 76.

Gli allegati possono essere ingranditi in modo da creare un maxilapbook da appendere o consultare all'interno dell'aula. Le attività e i template sono realizzabili singolarmente, senza l'obbligo di svolgere l'intera UdA o di costruire tutto il lapbook. I singoli template possono essere realizzati e conservati come «minilibri».

Progettare l'Unità di Apprendimento

Per prima cosa occorre decidere su quale argomento far vertere l'UdA.

Il nostro consiglio, una volta individuato l'argomento, è di ricercare una storia, una frase, un libro su cui strutturare l'attività di partenza e che faccia da filo conduttore in tutta l'UdA. Noi abbiamo scelto delle fiabe della tradizione popolare:

- *Riccioli d'oro e i tre orsi*
- *La gallinella rossa*
- *La rapa gigante.*

In alternativa, è possibile partire da una storia e ricercare i collegamenti possibili nei diversi campi di esperienza. In ogni caso, è consigliabile dare all'UdA un titolo che possa ricollegarsi al focus che vogliamo sviluppare. I titoli scelti per le UdA presenti nella seconda parte del volume sono:

- *Riccioli d'oro è stata qui!*
- *Facciamo il pane!*
- *Tutti per uno...*

I titoli suggeriscono quale taglio avrà il percorso che andremo a proporre nella sezione.

Nell'UdA 1, *Riccioli d'oro è stata qui!*, punteremo l'attenzione sul campo di esperienza *il sé e l'altro*, sul rispetto delle regole e della proprietà altrui; nell'UdA 2, *Facciamo il pane!*, ci concentreremo sulla *conoscenza del mondo*; mentre nell'UdA 3, *Tutti per uno...*, andremo a sviluppare *i discorsi e le parole*.

Facendo riferimento ai traguardi delle competenze, abbiamo cercato di coinvolgere il maggior numero di campi di esperienza. Per ogni argomento che si desiderava approfondire, abbiamo individuato i processi cognitivi coinvolti e scelto le competenze da mettere in gioco. Infine, abbiamo deciso quale tipo di attività realizzare (giochi, riflessioni, situazioni problema, ecc.) e la modalità con cui proporle (plenaria, lavoro a coppie, piccoli gruppi, lavoro individuale, ecc.). Ogni UdA è stata progettata interamente prima di iniziare le attività, in modo da avere un quadro preciso, il più possibile vario, sia degli argomenti che delle metodologie didattiche utilizzate.

Per rendere più veloce e semplice la progettazione, abbiamo predisposto delle schede strutturate che permettono di costruire un'UdA corredata di lapbook seguendo una serie di step successivi. Questi materiali, che si trovano da fotocopiare e compilare all'interno della sezione «Schede di progettazione» (p. 63), sono pensati per adattarsi a qualsiasi argomento si intenda sviluppare.

La *scheda di progettazione 1* serve per la prima raccolta delle idee. Al suo interno si trova lo schema per il brainstorming che ci permette, una volta scelto l'argomento o la storia, di individuare i collegamenti con i campi di esperienza che *potrebbero* essere inseriti nella UdA e nel lapbook. Infatti, non è obbligatorio collegare tutti i campi di esperienza o svolgere più di un'attività per ognuno di essi.

La *scheda di progettazione 2* raccoglie le informazioni generali dell'UdA: il titolo, il nome della sezione interessata, i tempi di esecuzione, il contesto in cui andiamo a operare, gli obiettivi e gli argomenti trattati; inoltre, nella tabella in fondo alla scheda è possibile riportare il numero di attività e di ore previste per ogni campo di esperienza. La *scheda di progettazione 2* va compilata dopo le *schede 3 e 4*.

BRAINSTORMING DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1

SCHEDA GENERALE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

Scheda riassuntiva da compilare dopo aver svolto le schede 3 e 4.

TITOLO DELLA UDA: _____

SEZIONE: _____

TEMPI DI ESECUZIONE: _____

CONTESTO: _____

OBIETTIVI: _____

ARGOMENTI TRATTATI: _____

CAMPI DI ESPERIENZA	N. ATTIVITÀ	N. ORE TOTALI
IL SÉ E L'ALTRO		
IL CORPO E IL MOVIMENTO		
IMMAGINI, SUONI, COLORI		
I DISCORSI E LE PAROLE		
LA CONOSCENZA DEL MONDO		

RICCIOLI D'ORO È STATA QUI!



RICCIOLI D'ORO È STATA QUI!

SCHEDA GENERALE DEL PROGETTO

TITOLO DELLA Uda

Riccioli d'oro è stata qui!

TEMPI DI ESECUZIONE

22 ore

OBIETTIVI

La fiaba *Riccioli d'oro e i tre orsi* viene utilizzata come espediente narrativo per sviluppare connessioni tra i diversi campi di esperienza. I personaggi della storia aiutano i bambini a immedesimarsi in azioni e sentimenti della vita quotidiana. Attraverso il riordino delle sequenze, si avvicinano al concetto di tempo in una prima generalizzazione di passato, presente e futuro. La storia, inoltre, offre spunti per approfondire il ciclo di vita dell'orso, gli ambienti della casa e gli indicatori topologici e di grandezza. Il lapbook raccoglierà esperienze pratiche e nozioni apprese durante le attività svolte nella sezione, sintetizzando gli argomenti dell'Unità di Apprendimento.

ARGOMENTI DEL LAPBOOK

- La fiaba *Riccioli d'oro e i tre orsi*
- Le emozioni
- Le regole di vita comune
- La casa
- L'orso
- Misure e grandezze

COMPETENZE CHIAVE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza personale e sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale

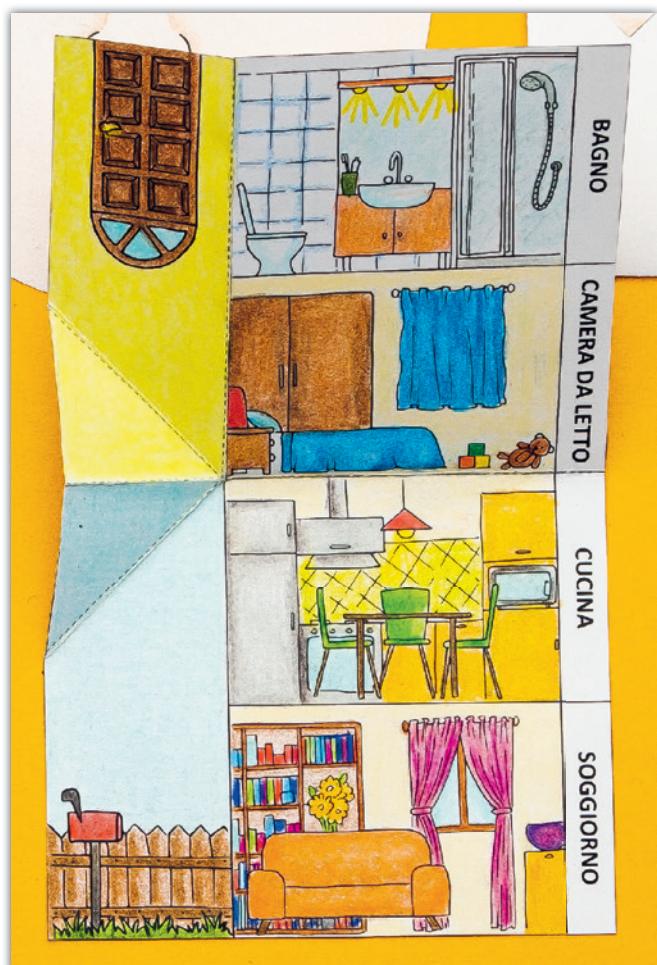
CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

IL SÉ E L'ALTRO (3 attività per un totale di 10 ore)
IL CORPO E IL MOVIMENTO (1 attività per un totale di 2 ore)
I DISCORSI E LE PAROLE (1 attività per un totale di 4 ore)
LA CONOSCENZA DEL MONDO (2 attività per un totale di 6 ore)



Le sequenze della storia

La casa





Le emozioni

L'orso



ATTIVITÀ 1

PREPARIAMO IL LAPBOOK

COMPETENZA CHIAVE ► CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

Questa attività sviluppa e consolida il campo di esperienza **IL CORPO E IL MOVIMENTO**.

DURATA ► 120 minuti**ATTIVITÀ**

- Riordinare l'aula e uscire in giardino. Mentre i bambini sono fuori, spostare degli oggetti in modo che al rientro sembri che qualcuno abbia messo in disordine.
- Chiedere ai bambini chi può essere stato a mettere in disordine.
- Dire ai bambini che vi è venuta in mente una storia che potrebbe spiegare chi è stato a fare disordine.
- Leggere la fiaba *Riccioli d'oro e i tre orsi*.
- Realizzare la cartelletta e la copertina del lapbook seguendo le istruzioni.

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

- Controlla l'esecuzione del gesto.

ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI**IMMAGINI, SUONI, COLORI**

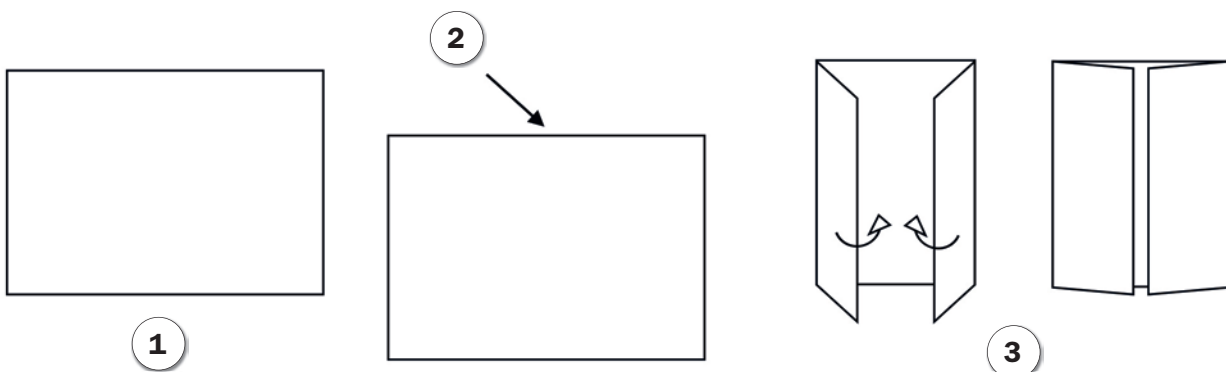
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...) [...].

I DISCORSI E LE PAROLE

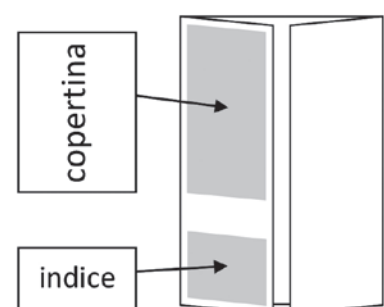
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, [...] usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

ISTRUZIONI**CARTELLETTA***Formato: grande*

1. Prendere un cartoncino giallo.
2. Con il righello segnare il centro del lato lungo.
3. Portare i lati esterni verso il segno appena tracciato e piegare le falde.

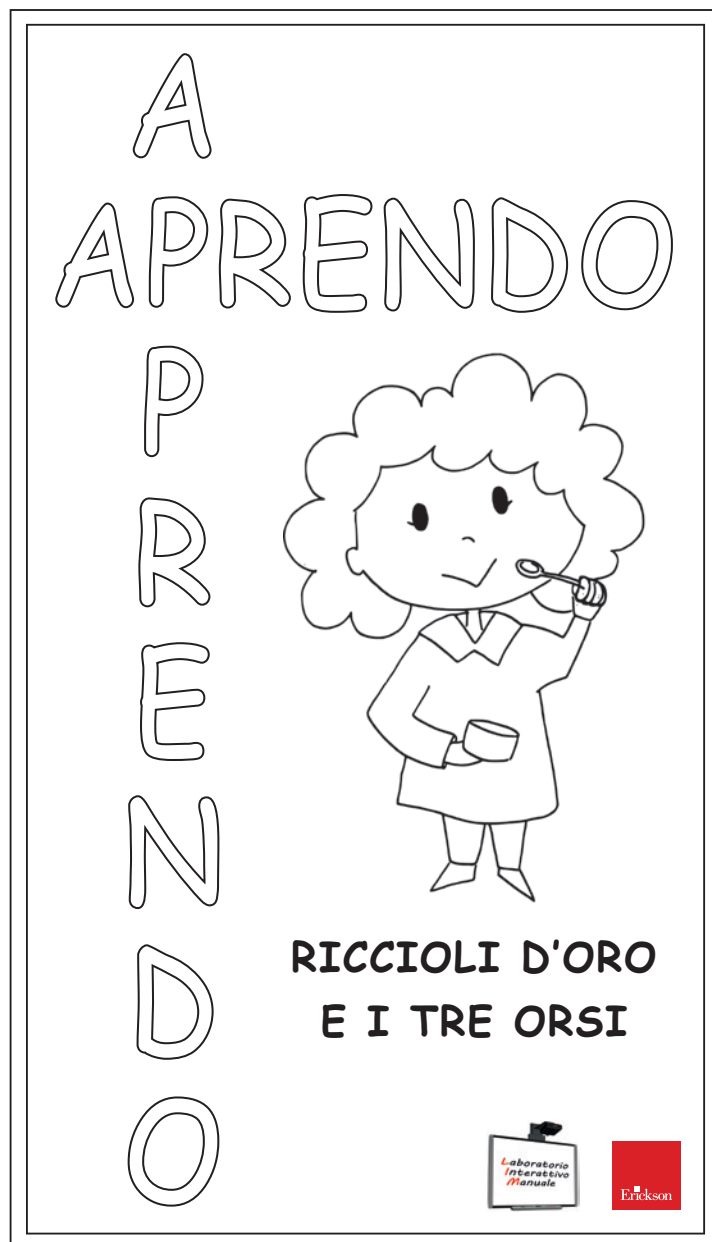
**ALLEGATO 1: COPERTINA E INDICE**

1. Colorare l'allegato con la copertina.
2. Ritagliare la copertina.
3. Incollare la copertina nella parte alta della cartelletta come indicato nel disegno.
4. Ritagliare l'indice.
5. Incollare l'indice nella parte bassa della cartelletta come indicato nel disegno.



ALLEGATO 1

COPERTINA E INDICE



INDICE

- LE SEQUENZE DELLA STORIA
- LE EMOZIONI
- LE REGOLE DI VITA COMUNE
- LA CASA
- L'ORSO
- MISURE E GRANDEZZE

ATTIVITÀ 2

LA PIANTA

COMPETENZA CHIAVE ► COMPETENZA IN SCIENZE

Questa attività sviluppa e consolida il campo di esperienza **LA CONOSCENZA DEL MONDO**.

DURATA ► 180 minuti

PROCESSI COGNITIVI

- Osservare le parti di una pianta.
- Applicare quanto appreso con gli esempi.
- Osservare la crescita della pianta nel tempo.

ATTIVITÀ

- Spiegare ai bambini quali sono le parti di una pianta usando disegni e foto.
- Seminare i semi trovati in giardino in un vasetto con un po' di terra (uno per ogni bambino).
- Realizzare un cartellone per raccogliere i dati di crescita delle piantine.
- Realizzare l'allegato 2.

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

- Il bambino [...] confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- Osserva [...] gli organismi viventi e i loro ambienti, [...] accorgendosi dei loro cambiamenti.

ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

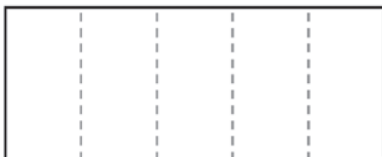
- Controlla l'esecuzione del gesto [...].

I DISCORSI E LE PAROLE

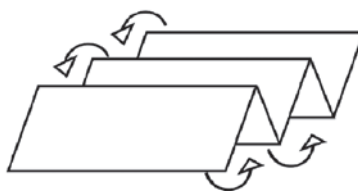
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

ISTRUZIONI

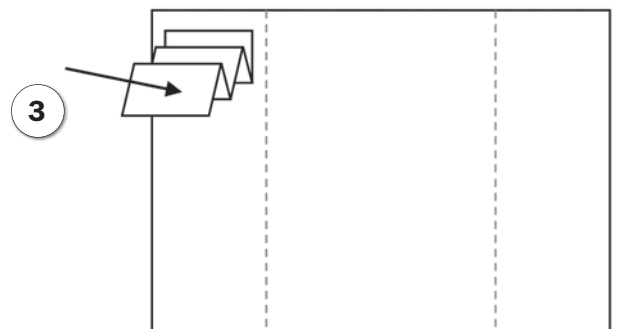
1. Ritagliare il contorno del template.
2. Piegare lungo le linee tratteggiate a fisarmonica.
3. Incollare la fisarmonica nella cartelletta come indicato nel disegno.



1



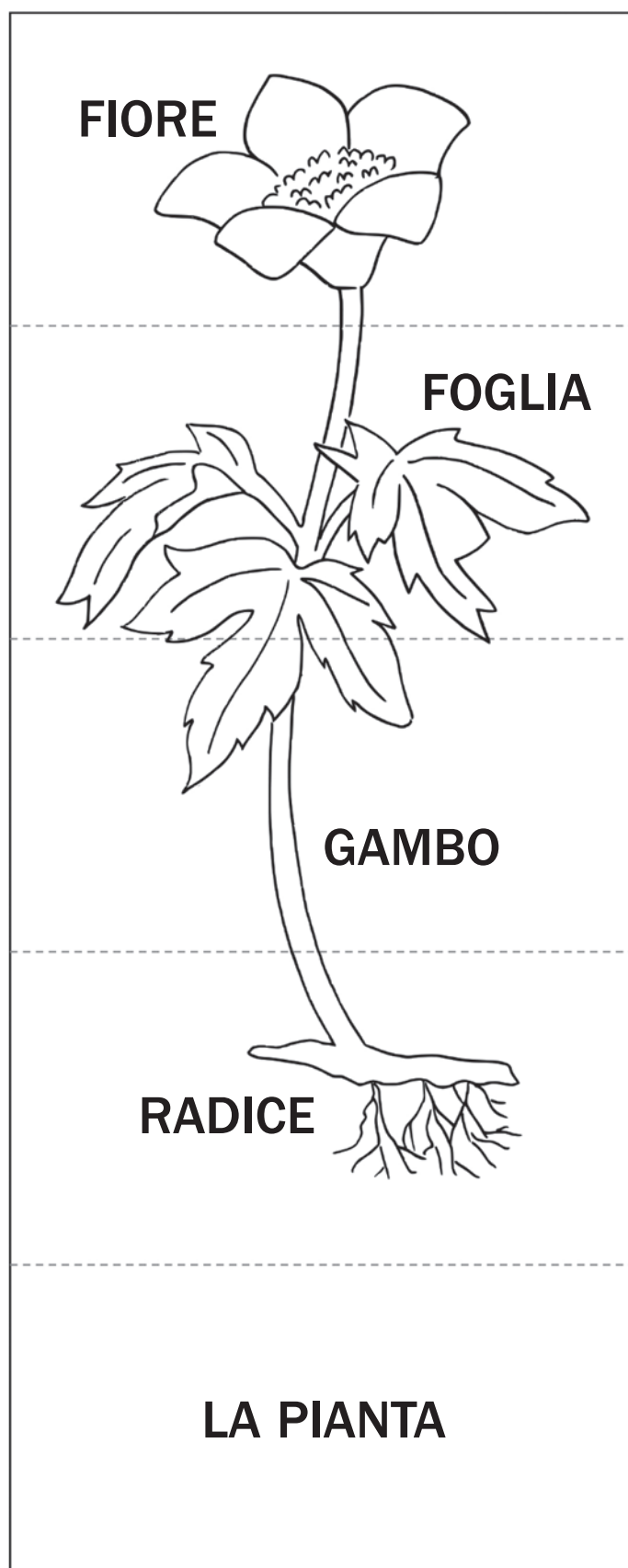
2



3

ALLEGATO 2

LA PIANTA



ATTIVITÀ 3

LE SEQUENZE DELLA STORIA

COMPETENZA CHIAVE ► COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Questa attività sviluppa e consolida il campo di esperienza **I DISCORSI E LE PAROLE**.

DURATA ► 120 minuti**PROCESSI COGNITIVI**

- Riassumere una fiaba.
- Organizzare le sequenze di una storia.

ATTIVITÀ

- Rileggere insieme la fiaba.
- Elencare le azioni compiute dalla gallinella.
- Individuare gli strumenti specifici di ogni sequenza della storia (zappa, annaffiatoio, falcetto, macina, mattarello, forno).
- Realizzare l'allegato 3.
- Utilizzare gli strumenti raffigurati sulle card per ricostruire le sequenze della storia a voce.

CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO**I DISCORSI E LE PAROLE**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, [...], chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI**IL CORPO E IL MOVIMENTO**

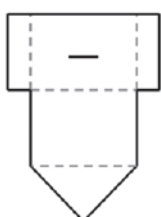
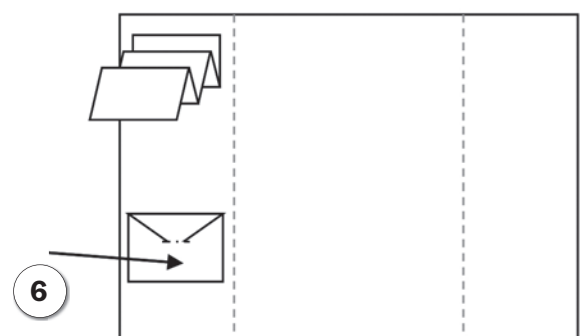
- Controlla l'esecuzione del gesto [...].

LA CONOSCENZA DEL MONDO

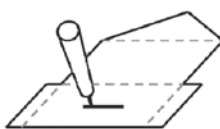
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

ISTRUZIONI

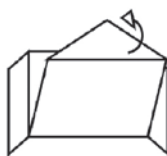
1. Ritagliare il contorno di tutti gli elementi.
2. Tagliare con il punteruolo la linea spessa nera sulla bustina.
3. Piegare tutte le linee tratteggiate e portare la linguetta lunga verso l'alto.
4. Mettere la colla sulle linguette corte e incollarle sul retro.
5. Inserire le card nella bustina.
6. Incollare la bustina nella cartelletta come indicato nel disegno.



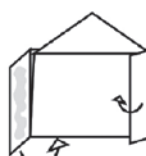
1



2



3

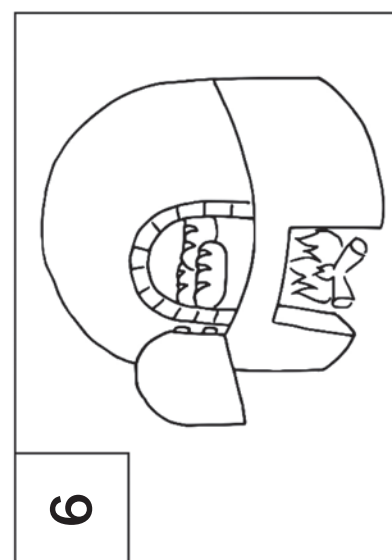
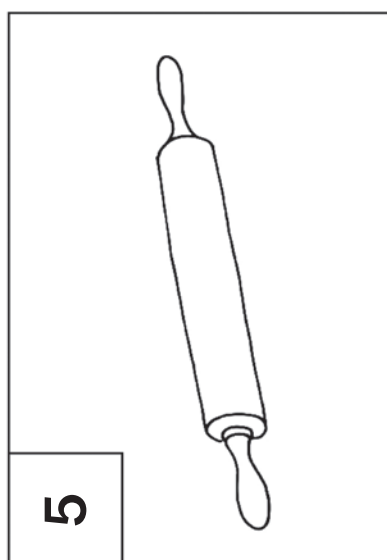
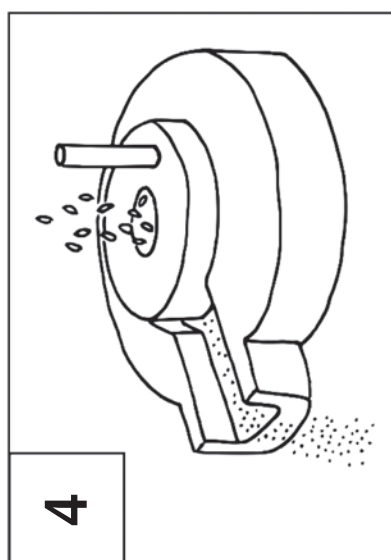
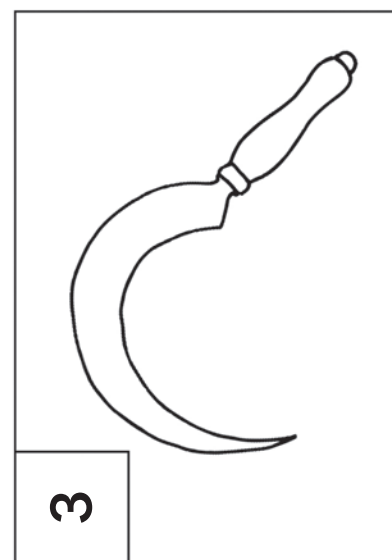
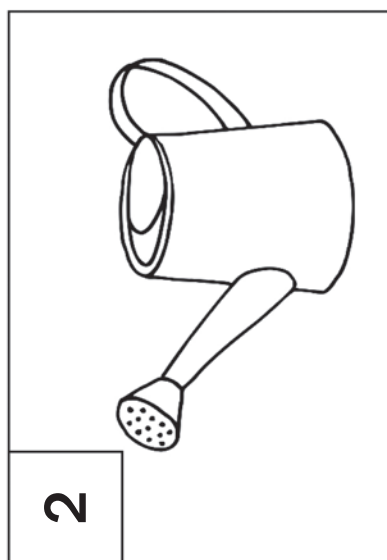
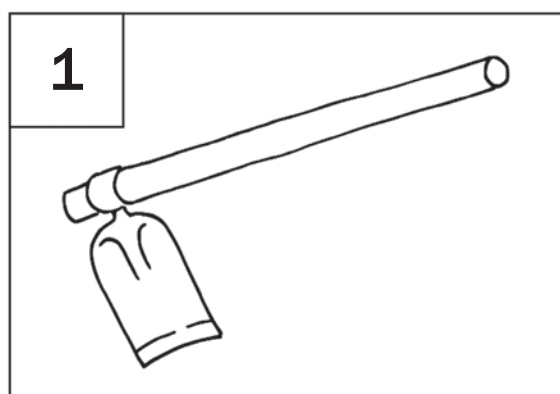
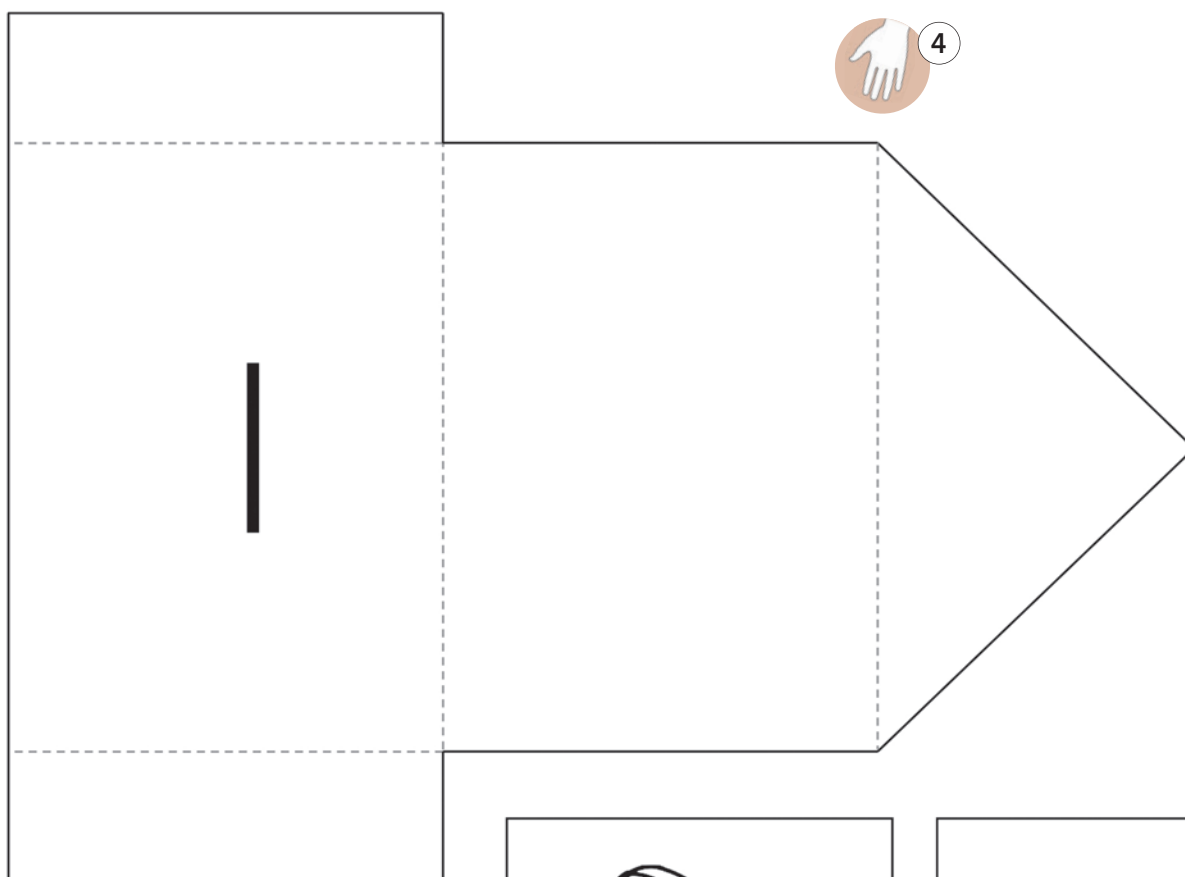
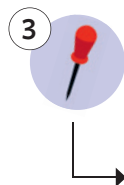


4



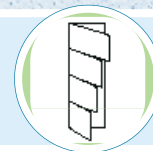
ALLEGATO 3

LE SEQUENZE DELLA STORIA



FLIP FLAP

Esempio svolto: LE PARTI DEL CORPO (Istruzioni p. 19)



Tff
1

